¡EL MAGAZINE OFICIAL DE MARVEL EN ESPAÑA!

MARVEL AGE

EL CORREO DE LOS LECTORES

Tebeos **Marvel**, playita, helado y consultas. ¡Toca mojarse!

@ParraComics es la cuenta del mítico fanzinero **Joan Parra**, que en los ochenta nos descubriera aquel alucinante índice de ***Los Vengadores***. Nos escribe desde el hospital, recuperándose de una operación y leyendo allí nuestro ***101 Cómics Marvel Que Nunca Te Cansarás de Leer***. ¡Feliz recuperación, maestro!

Son muchos los lectores, como **@ocasrod78**, **@EnriqueAcebes** o **@nandoman1905** que se refieren al sistema de publicación de ***Spiderman***. La gran cantidad de entregas lanzadas en Estados Unidos en los últimos meses han ocasionado un cierto retraso en nuestra serie española, pero además son muchos los aficionados a los que le gustaría que *Amazing* no faltara ningún mes a su cita y que además la distancia fuera la misma que con el resto de títulos que se publican en grapa. De igual manera, también hay lectores que apoyan la publicación de las diferentes series por arcos, tal y como viene ocurriendo hasta ahora. ¿Será posible contentar a todos? ¡Ese es el objetivo que nos hemos marcado conseguir en 2019, una vez finalizada la actual temporada del trepamuros! De cómo hacerlo hablaremos en unos meses, cuando entremos en material del **Plan Editorial**... ¡Ay, que sólo estamos en septiembre y ya se acumulan las preguntas sobre lo que nos deparará el año que viene!

@khikemartin No se ha tomado bien el paso de ***Pantera Negra*** de grapa a tomo. Nosotros tampoco, pero creíamos que el cambio de temporada era el momento adecuado. En cualquier caso, no influye en la continuidad del personaje en otras líneas, como ***Gold*** o ***Collection***. Todavía tardaremos en recuperar "Relatos de Asgard" en ***Gold***. Primero queremos enlazar con los ***Gold*** de tapa blanda.

@jorgemeren pregunta por algunos ***Marvel Deluxe*** que están agotados. De manera habitual, nuestro departamento correspondiente está al loro de que ningún ***Deluxe*** falte en las estanterías, así que a buen seguro que reimprimiremos pronto esos tomos que comentas. **@AsilosMagdaleno** y **@jfita72** preguntan por otra obra agotada, el ***New X-Men*** de **Morrison**. Nos lo apuntamos para recuperar en el futuro. En cuanto a ***El Inmortal Hulk***, ya habrás visto que vamos a grapa. ¡Y es una colección imprescindible!

@polilla272 El ***Escuadrón Supremo*** de **Mark Gruenwald** completo, con novela gráfica, es una asignatura pendiente. Algún día quizás nos atrevamos. No vendría mal que **Marvel** se atreviera con una peli. ¡Hace falta demostrar que se puede hacer una peli genial con esos personajes!

@almohadani ***Ms. Marvel*** nunca hemos dejado de publicarla. ¿O te refieres a ***Capitana Marvel***? Si es así, la película será una gran excusa para ponernos al día. ***Chica Ardilla*** se quedó donde la dejamos. No vamos a seguir con ella a no ser que tengamos una oportunidad similar a la de **Carol Danvers**. Y sí, la nueva era de ***Los Vengadores Costa Oeste*** se publicará en España. En grapa.

@TecnologiaPunt4 "Infinito" forma parte de ***Los Vengadores*** de **Jonathan Hickman** y se incluirá como tal, formando parte de los volúmenes de ***Marvel Now! Deluxe***. La nueva temporada de **Marvel** comienza este octubre e irá añadiendo colecciones de manera escalonada hasta los primeros meses de 2019.

@noentiendofinal ***Veneno*** de **Donny Cates** llegará en grapa en noviembre. ¡Es el año de ***Veneno***! Y, efectivamente, no tardaremos mucho con ***Los Exiliados*** de **Ahmed** y **Rodríguez**. ¡Son maravillosos!

@Agent_after Tenemos una idea de hasta dónde llegaremos con la etapa de **Dan Slott** en ***Marvel Saga***. Hemos calculado que nos pondremos en el nº 57, aunque la planificación podría bailar todavía un poco. Pero es una serie abierta, así que seguirá y seguirá mientras el cuerpo aguante.

@AlterEgoMarvel La decisión más difícil, y más dolorosa y más triste, que hemos tomado desde que **Panini** lleva publicando **Marvel** fue, sin duda, el cierre de ***Biblioteca Marvel***.

Por último, hay también muchos lectores que preguntan por la inminente llegada de **Conan**, tanto a **Marvel** como a, por supuesto, **Panini Comics España**. Entraremos en detalles al respecto cuando llegue el momento, pero queremos decir que nos volcaremos al máximo y que nuestro objetivo es ofrecer la mejor edición posible de un personaje tan emblemático y tan querido por todos, y siguiendo nuestras buenas costumbres: con traducciones fieles al original, gran cantidad de artículos explicativos, todas las portadas de la edición americana colocadas en su lugar y, en general, con todo cuanto enriquece a un cómic de **Marvel**.

Hay un montón de preguntas más, que hemos respondido directamente en **Twitter** porque no cabían aquí. Si quieres conocer las respuestas, repasa nuestro *hashtag*. Nuestro generador de números aleatorios nos da como ganador de este mes a uno de esos que se quedaron fuera de la sección, pero que también entran en el sorteo: **@JaviParkerWayne**. Se lleva el *100 % Marvel HC* que quiera, siempre que esté disponible. Nos pondremos en contacto con él para hacérselo llegar. El mes que viene, entre todos los que nos pregunten con el *hashtag* **#MarvelEsPanini**, también tendremos un afortunado ganador del *100 % Marvel HC* que nos diga.

MARVEL AGE

Redacción
Director: **Julián M. Clemente**
Director artístico: **Francis González**
Redactor jefe: **Íñigo de Prada**

Han colaborado en este número:
Josh Weiss, TJ Dietsch con textos de **Marvel.com, Bill Petras, Juan Carlos Bonache, Arturo González-Campos**

Traductores:
Gonzalo Quesada, Raúl Sastre

Realización técnica:
Forja Digital

Diseño y maquetación:
Marina Ariza, Norma Cuadrat

Revisión y corrección:
Francisco López, Bruno Orive

Contratación de publicidad:
Panini 972 75 74 11

Redes:
paninicomics.es
facebook.com/paniniComicsEsp
twitter.com/PaniniComicsEsp
#MarvelEsPanini

MARVEL AGE
PUBLICACIÓN MENSUAL - AÑO 3 - NÚMERO 32 - AGOSTO 2018
Una publicación de Panini España, S.A. Redacción y administración: C/ Vallespí, 20. 17257-Torroella de Montgrí (Girona). Telf.: 972 757 411. Fax: 972 757 711. www.paninicomics.es. Impresión: Comgrafic. C/ Llull, 105-107, 1ª planta, 08005 Barcelona (Spain). Impreso en España. Distribución y reposición: SD Distribuciones. C/ Montsià 9-11. 08130 Santa Perpetua de Mogoda. MARVEL, all related characters and their distinctive likenesses are trademarks of Marvel Entertainment, LLC and its subsidiaries, and are used with permission. TM & © 2016 MARVEL. Licensed by Marvel Characters B.V. www.marvel.com. All rights reserved. Edición española por Panini España S.A. bajo licencia de Marvel Characters B.V. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en este número. Depósito Legal: DL GI 2062-2015.

Director de publicaciones: **JOSÉ LUIS CÓRDOBA**. Director editorial de cómics: **ALEJANDRO MARTÍNEZ VITURTIA**. Product manager: **PONÇ CUFINYÀ**. Editor Marvel: **JULIÁN M. CLEMENTE**. Director de producción: **JORDI GUINART**. Director de publicaciones: **MARCO M. LUPOI**. Licencias: **ANNALISA CALIFANO y BEATRICE DOTI**. Coordinador editorial: **LEONARDO RAVEGGI**. Director de arte: **MARIO CORTICELLI**. Preimpresión: **ALESSANDRO NALLI**.

DENTRO DEL BULLPEN

por Julián M. Clemente

Figura trascendental en el nacimiento del **Universo Marvel**, **Steve Ditko** era tan extraño y misterioso como sus propios personajes. Fue él quien se atrevió a diseñar a **Spiderman** diferente al resto de los superhéroes, y a volcar en la vida privada de **Peter Parker** su experiencia personal. Desde el décimo número, se encargó del argumento y el dibujo de las historias. En una etapa de apenas tres años, **Ditko**, junto a **Stan Lee**, culminó todos y cada uno de los aspectos del trepamuros, desde sus villanos a sus secundarios, desde su personalidad a su entorno urbano, que determinarían el desarrollo del personaje en lo sucesivo y que nunca han sido superados. Fue él quien dio vida al **Doctor Extraño**, más allá del concepto de mago tradicional, y lo hizo viajar por dimensiones ignotas y enfrentarse a terribles seres primordiales de aspecto desasosegador. Todos pensaban que tomaba alucinógenos para crear aquellas páginas singulares, pero no fue así: le bastaba con su increíble mente. Fue él quien acometió historias escalofriantes, que desafiaban no sólo la imaginación, sino también la inteligencia de los lectores. Persona introvertida, al que le costaba relacionarse con los demás, descubrió casi por casualidad el Objetivismo, y desde entonces lo convirtió en la doctrina que dictó cada aspecto de su vida. Este conjunto de ideas, enunciado por la escritora rusoamericana **Ayn Rand**, predicaba la individualidad absoluta y el capitalismo salvaje. Bajo su influencia, **Ditko** decidió marcharse de **Marvel**, cuando sus ideas sobre cómo debía ser el mundo chocaron con cómo era realmente. Se negó entonces a volver a dibujar a **Spidey** o al **Doctor Extraño** y cumplió su palabra incluso cuando regresó a **La Casa de las ideas**, en una segunda época en la que creó a **Speedball** o a **La Chica Ardilla**, personajes que entonces casi pasaron inadvertidos, y que tendrían suma importancia con el paso del tiempo. Entre una y otra etapa, su paso por **Charlton**, donde dejó a personajes como **Blue Beetle**, **The Question** o **Capitán Atom**, reciclados luego para la creación de *Watchmen*, y **DC Comics**, donde produjo *Halcón y Paloma* o *Creeper*. Al margen, concibió al justiciero que llegó a representar su ideario objetivista: **Mister A.**

En los últimos años, **Steve Ditko** seguía trabajando en su estudio del centro de Nueva York, negándose a hacer apariciones en público o conceder entrevistas, si bien respondía personalmente a algunas de las cartas que le llegaban de lectores de todo el mundo. Lanzaba sus cómics, en blanco y negro y de un contenido político, alegórico y doctrinal, aunque todavía con destellos de grandeza, a través de mecenazgo y autopublicación. Se negó tanto a ver las películas de **Spiderman** o **Doctor Extraño** como a recibir cualquier tipo de compensación económica por ellos, pese a figurar como cocreador de ambos personajes y a que le podrían haber reportado enormes beneficios.

Y aunque hubo un momento en que el estilo de **Steve Ditko** pudiera parecer desfasado, el paso del tiempo no ha hecho sino colocarlo en el lugar de honor que se merece. Leídas hoy las historias que realizó para **Marvel** resultan más modernas que nunca. Su **Spiderman** y su **Doctor Extraño** son cómics de una frescura y diversión desbordantes, que se adelantaron a su época y que, al hacerlo, determinaron el camino a seguir. El pasado 29 de junio, la policía encontró su cuerpo sin vida, en su apartamento de Nueva York. Tenía 90 años y los forenses determinaron que debía haber muerto dos días antes, a causa de un infarto de miocardio provocado por la arteriosclerosis y la hipertensión. Un final triste para un artista al que todos, **Marvel**, la industria del cómic y los lectores, debíamos tanto.

BONACHE AGE

POR JUAN CARLOS BONACHE

TOMA ESTO, BUITRE, Y ESTO.
¡MAMÁ! HE NOTADO UN ZUMBIDO EN MI CABEZA.
COMO UNA ADVERTENCIA DE QUE ALGO HORRIBLE VA A SUCEDER.
YO TAMBIÉN LO HE SENTIDO.
El 29 de Junio del 2018 a todos los fans de Spiderman se nos activo el sentido arácnido.
Gracias por tanto, Steve Ditko.

DAILY BUGLE
EDICIÓN CÓMIC

POR ÍÑIGO DE PRADA

LA BÚSQUEDA DE LOBEZNO

Décadas de amnesia, injertos de memoria, pistas falsas y versiones contradictorias sobre su pasado, más la incertidumbre de su envejecimiento retardado, convirtieron a **Lobezno** en el arquetipo del personaje misterioso. Hasta que Hollywood amagó con desvelarlo por su cuenta, o la **NeoMarvel** lo designó como símbolo de que todo podría pasar. Aquel pesado telón se alzó primero para los lectores y al fin para sí mismo, y desde ese momento, hasta los iconos podían cambiar. Siguió mirando la pantalla, y envejeció junto a **Hugh Jackman**, aunque tuviera que morir para ello, asumiendo su legado aquella niña de los dibujos que salía también en la peli. Y cuando murió también en el cine, y se habló de un posible relevo más joven, también se apuntó el jovenzuelo rebelde del Universo de al lado, mientras esperábamos su regreso al cómic para cuándo se dilucidaran los derechos de la franquicia cinematográfica… o simplemente coincidió todo con el ciclo de renovación editorial de ***Marvel Now!*** y el **Nuevo Universo Marvel**, y su vuelta con la actual ***Marvel Legacy***.

Tampoco sabemos si el relevo hace tres años de **Paul Cornell** por un **Charles Soule** recién llegado a **Marvel** para el último acto de "La muerte de Lobezno" respondió a algún posible cambio de última hora; pero todo apunta a que así haya sido ahora, para suplir nada menos que a **Brian Michael Bendis** en su regreso. Lo importante es que "La muerte de Lobezno" fue sólo la primera pieza del rompecabezas. Y aunque **Soule** no se planteara entonces ir a traerlo de vuelta él mismo, confiesa que comenzó a pensar maneras para sacarlo de su tumba de adamántium tan pronto como lo sumergió en ella. Y menos mal, porque, de hecho, **Lobezno** ha regresado hace ya siete meses, en el especial ***Marvel Legacy Alfa***, antes de que **Bendis** anunciara su marcha y con mucha probabilidad por tanto, de que nadie le hubiera preguntado a **Soule** cómo lo traería de vuelta. Poca cosa, tras cubrir la fulminante salida de **Matt Fraction** en el primer número de ***Inhumano***. No puede decirse que **Soule** sea desde luego miedoso.

Portada alternativa de Gabrielle Dell'Otto para ***Búsqueda de Lobezno: Alfa***

¿Creías que volvería en una sola viñeta?

Lobezno impidió en el especial ***Marvel Legacy Alfa*** que **Loki** se hiciera con **La Gema del Espacio**, sin la menor explicación de cómo había vuelto ni cómo se había implicado en la trama cósmica. Desde entonces ha utilizado la **Gema** para anunciar su llegada en una serie de epílogos en la más pura tradición de las escenas postcréditos cinematográficas, en ***Capitán América*** nº 91, ***Thor: Diosa del Trueno*** nº 84, ***El Asombroso Spiderman*** nº 143, ***Marvel 2 En Uno*** nº 3, ***Vengadores*** nº 93, ***Pantera Negra*** nº 24, ***Patrulla-X Roja*** nº 2, ***El Increíble Hulk*** nº 74 y ***El Invencible Iron Man*** nº 92, que hemos recopilado además en ***El Viejo Logan*** nºs 88 a 91; y participa como portador de la **Gema** en ***Cuenta Atrás a Infinito***. Mientras, seguimos pendientes de que recupere su sitio en el **Universo Marvel** o se haga uno nuevo, empezando por aclarar por qué aún no se ha presentado ante sus principales allegados ni sus reemplazos.

Pero no sólo sus amigos se preguntan dónde está **Logan**, advierte el Director Editorial de **Marvel**, **C.B. Cebulski**. También sus enemigos vuelven a vigilar su espalda, y hay un montón de gente a la que le habría encantado estudiar más de cerca su adamántium y su factor curativo. Una bomba que lleva estos siete meses armada y está a punto de estallar este mismo agosto, cuando **Charles Soule** y **David Marquez** presenten la segunda gran pieza del rompecabezas en el especial ***Búsqueda de Lobezno: Alfa***. Y, sorpresa, no encaja con la primera: **La Patrulla-X** no sólo verifica que el cuerpo de **Lobezno** ha desaparecido, sino que la secuencia entre su fallecimiento y su resurrección no es cómo la habíamos asumido hasta ahora. Lo que introduce la duda de quién está detrás de su vuelta, si es sólo la punta de una conspiración mayor e incluso si el **Lobezno** que llevamos viendo todos estos meses es realmente **Lobezno**. Y las viejas heridas vuelven a reabrirse.

"Búsqueda de Lobezno" se articula al estilo de otros eventos mutantes como "La Era de Apocalipsis", con sendos especiales ***Alfa*** y ***Omega*** de apertura y cierre y cuatro miniseries entre medias, cada una de un género, e indirectamente, una faceta distinta de **Lobezno**, con sus propios equipos creativos, tramas y personajes independientes, que se pueden leer autónoma o complementariamente:

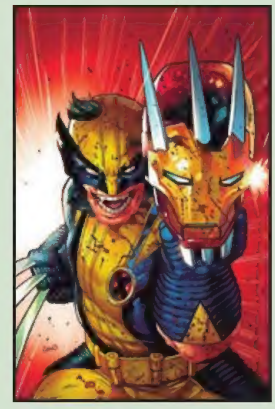
ARMA PERDIDA

Charles Soule y **Matteo Buffagni**

A veces viene bien un vistazo externo, y **Daredevil** reúne a petición de **La Patrulla-X** al policía Inhumano **Frank McGee**, **Misty Knight** y el mutante **Cifra**, para investigar las apariciones del mutante de las garras de adamántium. Una historia clásica de detectives firmada por el principal guionista del evento, conlleva la promesa de una gran revelación, al tiempo que **Soule** presume de su propio legado como creador de **McGee** y actual guionista del **Diablo Guardián**.

PROYECTO ADAMÁNTIUM

Tom Taylor y **R.B. Silva**



Un *revival* en toda regla de los no tan viejos buenos tiempos de ***Los Nuevos Vengadores*** de **Brian Michael Bendis**, y el reencuentro del guionista de ***Iron Man Superior*** (y de ***Lobezna***) con una encarnación muy distinta del **Vengador Dorado**, que a estas alturas parecía imposible que volviera a formar equipo con **Luke Cage**, **Jessica Jones** y **Spiderman**. Pero todos ellos le hicieron una promesa a **Lobezno**… si es que no desatan la tercera "Civil War" antes de cumplirla.

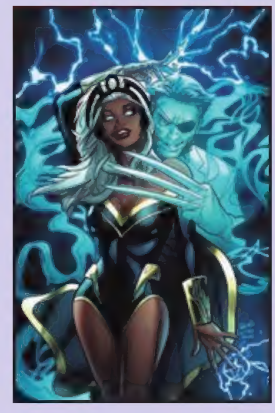
LAS GARRAS DEL ASESINO

Mariko Tamaki y **Butch Guice**

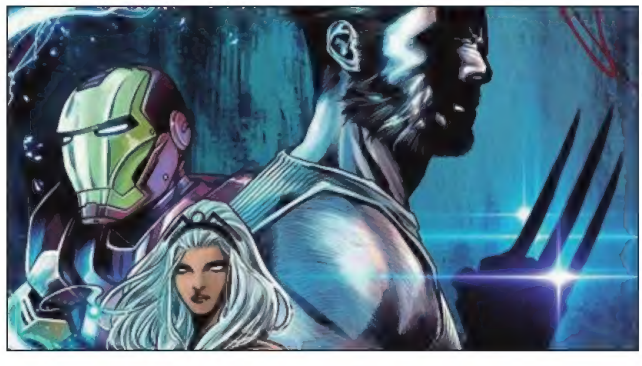
Dientes de Sable, **Dama Mortal** y **Daken** tienen muchas razones para buscar a **Lobezno**, o directamente cazarlo, si es que antes no se matan entre ellos. Pero ya hemos estado allí demasiadas veces como para esperar tres años el regreso de **Lobezno** para que nos cuenten otra vez lo mismo. Afortunadamente, no es el caso, y la violencia y el salvajismo no tienen por qué restringirse al *grim & gritty*.

MISTERIO EN MADRIPUR

Jim Zub y **Thony Silas**



Regresamos a uno de los refugios favoritos de **Lobezno** en el tercer ejercicio nostálgico de **Jim Zub** tras sus etapas en ***Thunderbolts*** e ***Imposibles Vengadores***, fusionando el espíritu noventero del primero con el énfasis emocional del segundo. Porque buscar a **Lobezno** implica antes que nada encontrar a **Logan**, y **Tormenta**, **Kitty Pride**, **Mariposa Mental**, **Dominó** y **Júbilo** comparten algo más que su historia: son su familia.



Panini publicará el evento al completo durante los próximos seis meses: el especial ***Búsqueda de Lobezno: Alfa*** este mes de agosto, las miniseries ***Búsqueda de Lobezno: Arma perdida*** y ***Búsqueda de Lobezno: Proyecto Adamántium*** en sendas entregas dobles en septiembre y noviembre, así como ***Búsqueda de Lobezno: Las garras del asesino*** y ***Búsqueda de Lobezno: Misterio en Madripur*** en octubre y diciembre, y el especial ***Búsqueda de Lobezno: Omega*** en enero de 2019.

Lobezno vuelve a ser el mayor misterio del **Universo Marvel**. ■

ALCALDE FISK: UN LIBRO DE BOCETOS DE DAREDEVIL

POR TJ DIETSCH

¡EL DIBUJANTE STEFANO LANDINI AYUDA EN LA TOMA DE POSESIÓN DE KINGPIN PARA MARVEL LEGACY!

Marvel Legacy promete devolver a los personajes icónicos a sus raíces. Para **Matt Murdock**, eso significa un conocido traje rojo dibujado por el nuevo dibujante de ***Daredevil*, Stefano Landini**, y un argumento por el que **Kingpin** se convierte en alcalde de Nueva York, desarrollado por el guionista de la serie **Charles Soule**; todo comienza con Daredevil #595 USA.

El Hombre Sin Miedo recorre la Gran Manzana tratando de descubrir el mejor modo de desacreditar al hombre que sabe que es un asesino conspirador, aunque los votantes están encantados con **Wilson Fisk** después de todo el bien que hizo durante ***Imperio Secreto***. ¿Peor aún? ¡**Daredevil** está buscado por la policía!

Hablamos con **Landini** sobre su trabajo con **Soule**, conservar el aspecto clásico de **Daredevil** y cuál ha sido su inspiración para **Kingpin**.

Marvel: ¿Cómo ha sido trabajar con Charles en esta serie que él lleva ya un tiempo escribiendo?

Stefano Landini: ¡Cuando **Marvel** me ofreció trabajar en ***Daredevil***, me emocionó mucho, pero cuando supe que **Charles** iba a ser el guionista, flipé! Admiro su trabajo y me encanta cómo escribe, así que para mí, trabajar con él es mucho más que una experiencia preciosa, es más como un sueño hecho realidad.

Marvel: Daredevil tiene un traje clásico y simple. ¿Te ha resultado difícil darle tu propio giro a un traje como ése?

Stefano Landini: Al respecto del traje de **Daredevil**, quería hacer algo tradicional, no quería añadir nada. Me encantan los trajes originales de los superhéroes, y cuando leí en el guión que el traje tenía que ser el antiguo, decidí inmediatamente no añadir nada. Espero que a la gente le guste. Esta vieja versión del traje de **Daredevil** está entre mis favoritos.

Marvel: Kingpin siempre ha sido interesante desde una perspectiva física, porque es enorme, pero también fuerte y rápido. ¿Cómo está siendo describir su aspecto físico?

Stefano Landini: Para dibujar a **Kingpin**, usé como referencia a **Vincent D'Onofrio**, el actor que lo interpreta en la serie de televisión *Daredevil* de **Netflix**, porque creo que es perfecto en el papel. Sólo le he cambiado las proporciones del cuerpo. Como dices, en el cómic es un gigante, así que he preferido hacerlo más grande, pero conservando las proporciones realistas.

Marvel: ¿Has disfrutado trabajando en las escenas de Matt aparte de su identidad de héroe, incluyendo la escenas en el tribunal?

Stefano Landini: De momento, no he dibujado muchas escenas de tribunal todavía; estoy empezando con el tercer número, pero dibujar a **Matt** es genial. Quiero caracterizarlo como un tío guay; estudio sus movimientos y todo lo que lo distingue de los demás héroes. Ésas son las cosas de las que más disfruto cuando lo dibujo.

¡**Stefano Landini** ayuda a **Charles Soule** a poner a prueba a **Matt Murdock** en *Daredevil* #595, en este tomo! ■

Artículo originalmente aparecido en Marvel.com

DAILY BUGLE
EDICIÓN CINE

POR ÍÑIGO DE PRADA

Blade II: El laboratorio de los monstruos

Los vampiros ya no van a la moda.

La inédita coincidencia, con apenas un mes de diferencia, de *Blade II* y *Spider-Man* en la cartelera de 2002, evidenciaba ya cuánto había cambiado todo para **Marvel**. Pero sólo le correspondería oficializarlo al **Trepamuros**. La conexión editorial del **Dhampiro** no era tan evidente para el gran público, pese a haber catalizado su renacer cinematográfico, y figuraba más como el precursor del aún nuevo canon de acción *Matrix*, y su combinación con la ambientación de terror, igualmente vigente un mes después del arranque de *Resident Evil*. Colmillos, gafas de sol, cuero negro, música tecno y patadas voladoras, todo lo que estaba de moda estaba en *Blade*.

En el extremo contrario, **Guillermo del Toro** ultimaba en España la mucho más sobria *El Espinazo del Diablo*, tras desechar dirigir precisamente la primera *Blade*. Pero también había tanteado al **Doctor Extraño** junto a nada menos que **Neil Gaiman**, por no entrar en los ecos a *Paracuellos* y la participación de **Carlos Giménez** en el *Espinazo*. El cómic definitivamente no era el problema, sino su indiferencia hacia lo que pudiera estar de moda, y que en el caso de *Blade* se posicionara directamente del lado de los vampiros. Y sin embargo, su teléfono volvió a sonar después de que el director de la primera *Blade*, **Stephen Norrington**, desistiera de dirigir su secuela en favor (es un decir) de *La Liga de los Hombres Extraordinarios*. Y esta vez **Del Toro** sí aceptó la oferta. Puede sorprender que un cineasta con una personalidad tan definida consintiera en adoptar una narrativa y un personaje tan ajenos, pero aún se estaba abriendo camino en el mercado americano, en el que todavía pesaba más su experiencia previa en efectos especiales y maquillaje (compartida por cierto por **Norrington**), y sobre todo, el proyecto representaba la tarjeta de presentación que necesitaba para aspirar a adaptar su anhelada *Hellboy*.

Orgullo de padre.

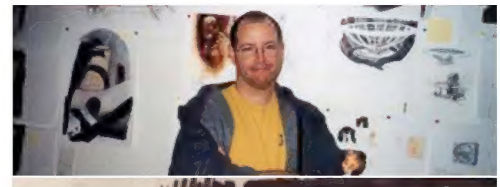
El Chico del Infierno asoma en multitud de diseños descartados que pasarían directamente de una película a otra, además de las gafas-diafragma de los trajes UV de los vampiros que después heredaría **Abe Sapiens** o la camiseta de la **Unidad de Defensa e Investigación Paranormal** que luce **Scud** (**Norman Reedus**) y que su mismísimo creador, **Mike Mignola**, se ocupara de los *storyboards*. Y **Del Toro** aprovechó para testar todo un arsenal de nuevas técnicas, al punto de filmar la película con una sola unidad de rodaje para supervisar personalmente todo el proceso. Aunque como corresponde a dicha experimentalidad con muy irregulares resultados, cayendo especialmente en cierto exhibicionismo digital, brillando por contra los maquillajes prostéticos de **Steve Johnson**, artífice más adelante de los tentáculos del

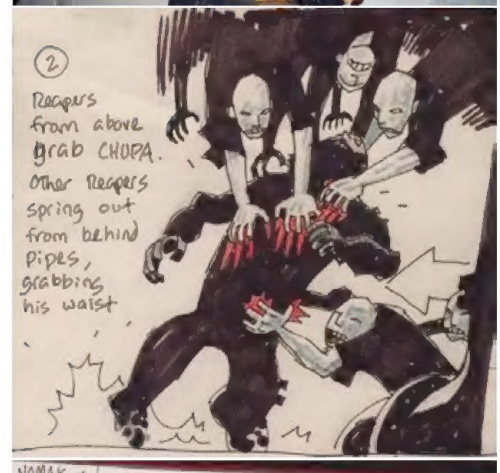
Doctor Octopus, y **David White**, que también nos traería la máscara de **Cráneo Rojo** y sería nominado al Oscar por *Guardianes de la Galaxia*.

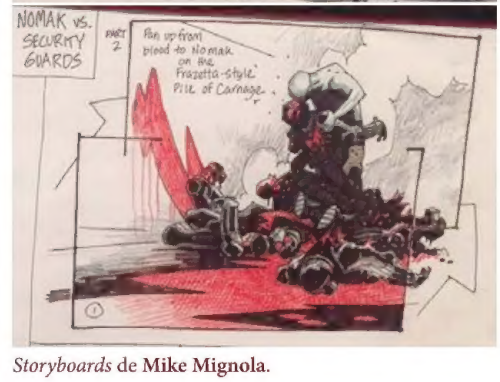
Aun siendo la única cinta de toda su filmografía en cuya escritura no participó en absoluto **Guillermo del Toro**, hay que reconocerle al guionista, **David S. Goyer**, que al igual que el director adaptó su realización a la saga, ésta incorporó a su vez muchas de sus constantes argumentales, sin perjudicar su coherencia. **Del Toro** básicamente invierte la cadena alimenticia en todas sus películas, para situar al hombre como presa en vez de depredador, como precio por pretender superar sus límites naturales, ya sea el tiempo en *Cronos*, la enfermedad en *Mimic* o la luz solar para los vampiros de *Blade II*, que reemplazan casi completamente al hombre. Más sutilmente, **Goyer** reformula el vampirismo como un "arbovirus", es decir, un patógeno transmitido por un artrópodo, que bien podría ser el escarabajo de *Cronos*. Los insectos representan para **Del Toro** el triunfo final de la naturaleza, desmitificando los dioses vampiro de la primera parte en favor de una nueva superespecie vampírica científicamente inducida, que por supuesto se vuelve contra sus creadores. Inicialmente iban a utilizar a **Morbius**, pero fue vetado por **Marvel** para poder explotarlo independientemente, tal como se plantea actualmente desde la franquicia arácnida, aunque alejando a *Blade II* del cómic. A cambio, **Guillermo del Toro** introdujo toda una nueva raza que venía rumiando hace nada menos que treinta años y representa un considerable aunque sobrevenido aporte autoral a una obra supuestamente de estudio.

Los Segadores plasman su fascinación desde niño por la anatomía y biología vampíricas, que tuvo ocasión de desarrollar en *Cronos* y concretar para su fallido proyecto de adaptación de *Soy Leyenda*. Su apariencia remite al **Nosferatu** clásico, hasta que despliegan sus aterradoras mandíbulas de *Depredador* para lanzar el garfio de una lengua infecciosa como *Alien*, bebiendo directamente de los grandes creadores de monstruos cinematográficos como **Murnau**, **George A. Romero**, **Stan Winston** y **H.R. Giger**, y presentan conforme a la amalgama de **Richard Matheson**, una ferocidad, grupalidad y capacidad de contagio más cercanas al zombi, el año de su definitivo asalto al *blockbuster* con *Resident Evil* y *28 días después*. Conocedor de que se trataba de una nueva idea en un campo absolutamente trillado, **Del Toro** se negaba a entregar siquiera los diseños que mostraba en las reuniones, precediendo efectivamente en su concepción a los **Turok-Hans** de *Buffy, Cazavampiros* y un largo etcétera de mandíbulas partidas y tentáculos infográficos desde entonces, además de servirle de borrador al propio **Del Toro** para *Nocturna*. **Warner** rechazó aquella primigenia *Soy Leyenda* porque **Guillermo del Toro** se negó a que la protagonizara **Arnold Schwarzenegger**, convencido de que para sus vampiros el verdadero monstruo debía ser el hombre medio, y lo mismo vale para *Blade*. Ni siquiera trató de indicarle nada a **Wesley Snipes**, porque confiesa no lo entiende en absoluto. Pero al parecer tampoco **Goyer**, porque no evoluciona, ni casi reacciona, y aunque a **Snipes** pueda bastarle con su pose impertérrita para sostener el icono, no puede decirse lo mismo del argumento. Apenas el líder de los **Segadores**, **Nomak**, merece ser llamado personaje, o al menos el ensayo de uno, concretamente el príncipe **Nuada** de *Hellboy 2*, que interpretará el mismo **Luke Goss**. Pero su verdadero antagonista no es **Blade** sino el jerarca vampiro **Damaskinos**, al que da vida uno de los grandes malvados del cine alemán, **Thomas Kretschmann**, abundando en la otra gran constante paterno filial del cine de **Del Toro**. Dos potentes presentaciones que se diluyen sin embargo en peleas de videojuego, como toda aportación del supuesto protagonista. Tratan de arropar a **Blade** un resucitado **Whistler** que valía más muerto, su nuevo *miniyo*, **Scud**, nada más que para justificar un giro de guión y **La Banda Sangrienta** para darle la réplica y servir de carne de cañón para los **Segadores**. Aunque como en toda buena película de **Guillermo del Toro**, siempre mola tener a **Ron Perlman** haciendo de **Ron Perlman**, los jugadores de *Vampiro: La mascarada* reconocerán los diseños de **Tim Bradstreet** y debo reconocer que la bellísima despedida de **Nyssa** (**Leonor Varela**) me coge siempre con la guardia baja. Tan efectiva, en definitiva, como rutinaria. La revolución estaba a punto de llegar, pero para *Blade* aún era 1998. ■

Concepto original de los **Segadores**, por **Guillermo del Toro**, y diseño final de **Constantine Sekeris**.







Storyboards de **Mike Mignola**.

Santiago Segura, primer actor español en aparecer en una adaptación **Marvel**.

RAYO NEGRO: SUFRIENDO EN SILENCIO

POR JOSH WEISS

¡SALADIN AHMED NOS ANUNCIA EL DESTINO DEL ANTIGUO REY INHUMANO!

¡El rey está encarcelado, larga vida al rey!

Blackagar Boltagon, Rey de los **Inhumanos**, recibe su propia serie, ***Rayo Negro***, pero no lo hará sentado en un trono en **Attilan**. No, el públicamente silencioso rey se encuentra solo y tras las rejas, obligado a aliarse con personajes como **Aplastador Creel** para escapar y obtener respuesta a quién lo puso en esa situación.

Antes de que empiece la nueva serie, hablamos con su guionista, candidato a un premio Hugo y ganador de un premio Locust, **Saladin Ahmed**, autor de *El Trono de la Luna Creciente*, sobre llevar a **Rayo Negro** a un público más amplio en su debut como guionista de cómic, la influencia de **Marvel** en su carrera de escritor, la próxima serie televisiva de los **Inhumanos**, y cómo es bajarle los humos a un icono real.

Marvel: ¿Y cómo es encargarte de tu primer proyecto Marvel, concretamente uno centrado en un personaje icónico como Rayo Negro?

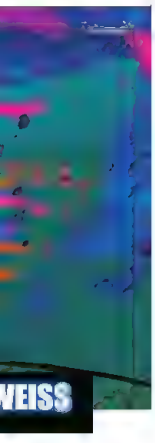
Saladin Ahmed: Es increíble. Aprendí a leer con los cómics **Marvel** (risas), y he tenido una carrera razonablemente larga y bastante decente como escritor la última década más o menos, pero éste es mi primer proyecto comiquero y es como donde empecé como lector e incluso como escritor. De niño, antes de escribir historias en prosa, dibujaba mis tebeíllos, directamente inspirados por **Marvel**, así que de verdad que me siento como si completase el círculo, en cierto sentido como si volviese a casa, lo que resulta maravilloso. Y en cuanto a que **Rayo Negro** sea el personaje que sea un poco como mi bienvenida a la industria es impresionante. Estoy seguro de que hablaremos sobre los detalles, pero para mí es un héroe icónico, aunque no como digamos, un **Hulk** o un **Spiderman**, ¿sabes? Es un icono favorito de los aficionados y además, me encargo de un héroe de culto que lleva décadas en danza y tiene el ADN directo de **Jack Kirby** y **Stan Lee**; es asombroso y emocionante hacerlo en un momento en que más o menos empieza a salir de entre las sombras, por así decir, o empezando a ser visible para un público más amplio, con la serie de televisión y todo eso.

Marvel: Tú te sientes muy cómodo escribiendo ciencia ficción y fantasía. ¿Qué tópicos del género vamos a ver en la serie

Saladin Ahmed: Sí, me gusta pensar que encajo bien y creo que ése fue uno de los motivos de que **Marvel** se interesara por mí para hacer ***Rayo Negro*** en concreto; que los **Inhumanos** son una especie de raza alienígena en la Tierra y desde la época en que los escribía **Stan Lee**, tienen una especie de tono cienciaficcionero y casi de fantasía, algo más que los superhéroes tradicionales. Y creo que **Rayo Negro** (ya sabes, esto es **Marvel**, es un mundo de superhéroes) es un rey, o antiguo rey, de un imperio oculto con instituciones muy anticuadas que está intentando cambiar y que tiene una historia de viajes espaciales y sus raíces en experimentos alienígenas. Ser un extranjero en tu propia tierra, el poder y la diferencia, son temas de la ciencia ficción y fantasía; también están los temas de construcción de mundos, de plantearse cómo es una cultura diferente. Considero **Attilan** un mundo de fantasía que coexiste con la Tierra, y ésa es la clase de historias de las que viene **Rayo Negro**. Así que, definitivamente, sí que encajo bien en ello en términos del género, en términos de los temas sobre los que hablo; ha habido quien ha alabado esos temas en mi prosa y he tratado de traer al cómic esas ideas.

Marvel: En esta historia, Rayo Negro, Rey de los Inhumanos, se encuentra misteriosamente encarcelado. ¿Puedes hablarnos un poco sobre cómo se mete uno en la cabeza de un personaje a quien le han arrebatado su título y su poder?

Saladin Ahmed: Ése es uno de los temas centrales de la serie. Me interesa la política, el poder, me interesa concretamente el poder político y las cárceles y esa clase de asuntos y qué significan en el mundo real. Así que una de las cosas sobre las que me interesa hablar es sobre estos personajes increíblemente poderosos. **Rayo Negro** no es solo un rey depuesto, sino que es uno de los personajes más poderosos, sin duda en la Tierra y quizá del **Universo Marvel**. ¿Y qué significa haber crecido y vivido toda tu vida con ese increíble poder? Y con **Rayo Negro** está la complicación añadida de tener que tenerlo constante-



mente controlado. ¿Y qué significa que te arrebaten eso? Lo he dicho en otra parte, no es una serie que humille a **Rayo Negro**, pero creo que es humillado por lo que ocurre y empieza a pensar sobre su lugar en el mundo y empieza quizá a tener dudas que son sanas para él (risas). Es esta especie de figura arrogante, regia y silenciosa y meterme en su cabeza y empezar a plantear algunas preguntas que él mismo se hace, especialmente en este momento de humillación, ha sido muy divertido.

Marvel: Tu novela *El Trono de la Luna Creciente* trata de alguien, el Doctor Adoulla Makhslood, quien, a pesar de querer tener una vida tranquila sin aventuras, se ve envuelto en una lucha épica contra una fuerza siniestra junto a un grupo improvisado de seres mágicos. Dicho eso, ¿la historia de tu personaje ha tenido alguna influencia en tu enfoque de Rayo Negro, que forma equipo con otros reclusos, como el Hombre Absorbente, Aplastador Creel?

Saladin Ahmed: Sí. Creo que hay cierta continuidad entre los personajes. Creo que **Adoulla** tiene mucho más sentido del humor y conciencia de clase, es mucho más del estilo de **Aplastador** en el sentido de su origen, pero creo que resulta difícil resistirse a la historia del héroe involuntario, y que hay una especie de atracción universal hacia un personaje que no se ve en una batalla con la cabeza alta y actitud superhumana, sino que hace el trabajo que nadie haría y, rayos, lo tiene que hacer. Y definitivamente hay algo de eso en la historia de **Rayo Negro** en esta serie.

Marvel: Como prolífico escritor de poesía, ¿has incorporado algún momento poético en la serie?

Saladin Ahmed: (Risas) No hay poesía como tal, pero fue en los cómics donde aprendí la belleza de la palabra. La escritura de **Stan Lee** o de **Jim Starlin** (de *Adam Warlock* y *Dreadstar*), esa clase de prosa cósmica, es preciosa y ha sido una influencia para mí en mis novelas e historias cortas y desde luego, ahora en el cómic, me gusta prestar atención a las palabras. Espero que la gente encuentre en esta serie un lenguaje atractivo, no solo una historia, pero una cosa que he tenido que aprender como guionista de cómic es a contenerme, porque es un medio visual, y mi inclinación como escritor es escribir y escribir, y cuando estás escribiendo cómics con un dibujante, especialmente con uno tan increíble como **Christian** (**Ward**), empiezas a aprender a callarte (risas). Así que el lenguaje tiene un tono poético, pero espero que no resulte excesivo.

Marvel: Para el final de la serie, ¿los aficionados verán al personaje bajo una nueva luz? Si es así, ¿sobre qué aspectos de Rayo Negro esperas atraer nuestra atención?

Saladin Ahmed: Bueno, por ahora es una serie regular, así que mi intención es seguir un tiempo con él y sí, seguirlo a través de cambios muy significativos. Ciertamente, al final del primer arco argumental, cambiará radicalmente en cierto sentido, aunque quizá la mitad de eso se deba a que hemos llegado a conocerlo como nunca antes. Es un personaje ante el que la gente siempre ha reaccionado y contemplado, pero nunca hemos pasado demasiado tiempo en su cabeza y pretendo cambiarlo. Y así, entre conocerlo por primera vez y ver su transformación (no sólo por los sucesos que ocurren en esta serie) los lectores verán alguna especie de reflejo de lo que ha ocurrido estos últimos años. Va a ser una serie apta para nuevos lectores, que empiece de nuevo, pero va a haber recordatorios sobre alguna de las grandes controversias en las que se ha visto involucrado este último par de años; y va a tener que tratar con algunas de esas consecuencias personalmente, así que va a pasarlas canutas, digamos, para el final de los últimos seis números. Creo que los lectores verán algunas transformaciones interesantes y eso continuará siendo la norma de la serie.

Marvel: ¿Qué tal es escribir esta serie con toda la publicidad de la serie de televisión *Inhumanos*?

Saladin Ahmed: Es una locura porque no sabía lo de la serie de televisión hasta que se anunció. Hasta cierto punto, la televisión y el cómic se tratan en **Marvel** como cosas distintas, así que no va a tener mucha influencia en lo que hago, pero es muy emocionante estar escribiendo a este personaje en un momento en el que la gente sepa quién es y cada vez lo sabrá más gente. He charlado un poco con **Anson Mount**, que es quien interpreta a **Rayo Negro**, y creo que parece que entiende al personaje, así que estoy contento con la serie, pero no tiene mucho que ver con lo que yo hago.

Marvel: Has dicho que has hablado con el actor que interpreta al personaje. ¿Fue mientras escribías la serie?

Saladin Ahmed: No, no, no, no. No fue ninguna clase de consulta, solo un intercambio de *tweets*: Buena suerte y tal.

Marvel: ¿Qué es lo que más te gusta de escribir esta serie? ¿Hay otros personajes Marvel que te gustaría escribir en el futuro?

Saladin Ahmed: Lo que más me gusta... guau, ésa es difícil. Creo que la colaboración es lo que más. Es mi primer trabajo en cómic, y he trabajado con un gran editor como **Wil Moss** y un dibujante impresionante como **Christian Ward**. Estamos charlando constantemente a todas horas con pequeños DM y cosas así. Está siendo algo maravilloso y estimulante trabajar con un dibujante de tanto talento, así que debo decir que eso es probablemente lo mejor en cuanto al trabajo. Al respecto de la historia, creo que, de nuevo, tratar a este personaje que creo que se merece un público más amplio, y llevarlo un poco más a la luz está siendo un verdadero honor. Y sobre dónde querría ir a partir de aquí, bueno, ésta es una serie regular y aunque **Aplastador** es una especie estrella invitada durante el primer arco, desde luego no será el único, y espero que podamos ver a los personajes que quiero escribir en las páginas de ***Rayo Negro***, si no más allá. Ciertamente, tengo otros proyectos posibles, así que ya veremos dónde paran. ■

Artículo originalmente aparecido en Marvel.com

¡RAINBOW ROWELL Y KRIS ANKA VUELVEN A REUNIR A ESTOS SUPERHÉROES ADOLESCENTES!

Para la mayoría de los críos, descubrir que tus padres pertenecen a una camarilla de supervillanos que aspira a dominar el mundo sería la mayor locura del mundo… ¡pero ellos no son los **Runaways!** Allá por el año 2003, **Brian K. Vaughan** y **Adrian Alphona** nos presentaron una serie llamada ***Runaways*** y un reparto de personajes con el que nos enamoramos al instante. Las aventuras de **Nico, Karolina, Chase, Molly, Alex** y **Gertrude** atrajeron a unos lectores muy fieles y, gracias a su apoyo, se publicaron varios tomos y aparecieron en otras series como ***Los Vengadores: Arena*** y ***Fuerza-V.***

En este tomo, el nuevo equipo creativo de *Runaways*, formado por la novelista **Rainbow Rowell** y el dibujante **Kris Anka**, nos demuestra que tiene muchos planes para estos críos que continúan creciendo en un mundo repleto de amenazas grandes y pequeñas. El grupo volverá a reunirse; los primeros en estar juntos de nuevo serán **Chase** y **Nico**, quienes últimamente no se llevan demasiado bien. Hemos hablado con **Rowell** y **Anka** sobre lo importante que es este cómic, hacia dónde planean llevarlo y cómo están colaborando para llegar a ese destino.

Marvel: ¿Seguisteis en su día la serie original de *Runaways*? ¿Qué importancia tiene para vosotros como lectores de cómic y creadores?

Rainbow Rowell: Sí, la leí según se publicaba y la seguí hasta el final. Creo que empecé a leer ***Runaways*** porque siempre me han gustado los grupos de adolescentes. También me gustaban mucho ***Los Nuevos Mutantes*** y **Generación-X.** Pero entonces, ***Runaways*** se convirtió en mi cómic favorito y, gracias a él, descubrí a **Brian K. Vaughan**, que es uno de mis escritores favoritos en cualquier género.

Runaways era algo totalmente distinto a todo lo demás que estaba leyendo en aquella época. Era una historia en que lo fundamental eran los personajes y donde los adolescentes actuaban como adolescentes de verdad; además, eran tan divertidos, al mismo tiempo que sufrías muchos con ellos, y metían tanto la pata...

Por otro lado, gracias a **Adrian Alphona**, ese cómic no se parecía estéticamente a ningún otro cómic que estuviera leyendo. Me encantaba todo. Recuerdo que intenté convencer a mis amigos de que leyeran la serie. Incluso a gente que no leía cómics.

Ahora que he escrito mis propios libros y creado a mis propios personajes adolescentes, me doy cuenta de lo difícil que es escribir sobre un grupo donde cada personaje es distinto e interesante.

Kris Anka: El primer número de ***Runaways*** se publicó justo cuando iba a cursar mi primer año de instituto en Los Ángeles, donde nací y crecí. Nunca se había publicado un cómic que reflejase tan bien mi vida y la de mis amigos. Recuerdo que los primeros números pasaron de mano en mano entre todos ellos. Hasta que no me puse a leer el guión de la nueva serie, no reparé en que llevo veintiocho años de mi vida, básicamente, preparándome para dibujar este cómic.

No estoy exagerando cuando afirmo que comprendo de qué va este cómic y lo que tienen que sufrir estos críos. Mientras releía las etapas anteriores para preparar la nueva serie y poder meterme en la cabeza de los personajes, lo que realmente me impactó fue que tuve la sensación de que conozco de verdad a estos críos. Cada uno de ellos es un reflejo de alguien con quien crecí. ¡Sí, fui al instituto con una chica rubia que era la hija de un actor muy conocido! Conocí a **Karolina**, conocí a **Gert**, conocí a **Nico**. Casi se puede decir que no hay otros personajes en el **Universo Marvel** a los que comprenda mejor que a estos personajes.

Marvel: Los Runaways han vivido situaciones muy difíciles desde que terminó su última serie. ¿En qué estado se encuentran cuando comienza esta nueva etapa?

Rainbow Rowell: ¡Sí, han vivido tantas situaciones difíciles! La serie comienza con ellos en una situación muy mala. La mitad han muerto. Y los que quedan vivos se han separado y ni siquiera se consideran ya parte de los **Runaways**. Nunca escogieron estar juntos, sino que se vieron obligados a hacer piña, ¿sabes? Solo eran unos críos que tuvieron que afrontar una crisis juntos. Todo el primer arco habla sobre cómo intentan reunir de nuevo al grupo… a pesar de que ni siquiera pueden ponerse de acuerdo en si antes fueron realmente un grupo o no.

Marvel: Da la impresión de que la serie comienza cuando Chase y Nico vuelven a juntarse. ¿Cómo reacciona ella? ¿Cómo le deja volver a su vida?

Rainbow Rowell: Ella está muy harta de él. **Nico** y **Chase** han pasado mucho tiempo juntos desde que los **Runaways** se disolvieron. Han ido y vuelto al infierno juntos (¿quizá literalmen-

te?). En todo momento, él ha sido un incordio para ella, a la que ponía de los nervios.
Así que cuando **Chase** aparece en la sala de estar de casa de **Nico** e intenta convencerla de que lo ayude a solucionar el tremendo lío que ha montado, ¡ella no quiere hacerlo! No quiere que la arrastre de nuevo a su mundo disfuncional.

Marvel: Kris, ¿dirías que es más difícil trabajar en un cómic de superhéroes como este, donde los personaje no llevan uniforme, pero cada uno de ellos tiene un aspecto y un estilo muy marcado y distinto?
Kris Anka: Por supuesto que sí. En muchos otros cómics, cuento con el uniforme que van a llevar casi siempre para poder distinguirlos de los demás; sin embargo, en un cómic como este, he tenido que crear un vestuario amplio y adecuado para todos los personajes.

Marvel: Estos personajes han crecido y evolucionado mucho a lo largo de los años, por qué siguen siendo unos "Runaways", unos "fugitivos"?
Rainbow Rowell: Estas cuatro personas (**Chase**, **Nico**, **Karolina** y **Molly**) han vivido una experiencia tan trágica, tan traumática y tan concreta: traicionaron a sus padres, salvaron el mundo y, como recompensa, se quedaron huérfanos. Hay cosas que solo ellos pueden entender y de las que ni siquiera les hace falta hablar. Creo que, siempre que cuenten con el apoyo de los demás miembros del grupo, se sentirán como en casa. Por eso, siempre serán los **Runaways**.

Marvel: Dada su edad, los Runaways siempre están evolucionando. Cuando tuvisteis que decidir qué aspecto iban a tener ahora, ¿cómo lograsteis dar con un punto intermedio entre lo que ya habíamos visto y lo que son ahora?
Kris Anka: El primer gran reto que tuve que superar en este cómic fue el de destilar la esencia de cada personaje y dar con cómo podría haber evolucionado su estilo en la moderna Los Ángeles. El problema de los estilismos de los adolescentes, sobre todo en Los Ángeles, es que no duran mucho. Gran parte de lo que estaba de moda a primeros de los 2000 ya no lo está, y no quería que diera la impresión de que unos chavales de 18 a 20 años estaban desfasados.
En su día, **Karolina** era una hippie rubia hija de unos actores, pero ahora sería sin duda una joven amante del yoga que va a festivales de música como *Coachella*. El aspecto gótico de **Nico** ha pasado a ser el estilo bruja Wiccan. Estuve semanas creando Pinterests para cada uno de los personajes con el fin de poder tener así un amplio vestuario para ellos. Lo que vemos en la portada es lo primero que se me ocurrió, pero no es su único look, de ninguna manera.

Marvel: Kris ha mencionado antes que releyó las etapas anteriores; Rainbow, ¿hasta qué punto te has inspirado en las series anteriores o en otros cómics de adolescentes para desarrollar a estos personajes?
Rainbow Rowell: Me he basado mucho en lo anterior. Soy una yonqui de la continuidad. Así que nunca dudé en que debía inspirarme en todo lo anterior. Lo releí todo. Todas las etapas. Y luego leí todas las apariciones que habían hecho los personajes en otras series desde entonces. Después, volví a leer la etapa de **Vaughan** y **Alphona**.
La verdad es que no necesitaba releerme las aventuras de los **Runaways** u otros cómics de adolescentes, porque ya tenía muy claro cuál era su espíritu. Pero para mí la parte más emocionante de este proyecto fue poder llevar a estos personajes hacia el futuro de un modo que pareciera coherente con quién son en realidad y todo lo que han vivido hasta ahora. La meta era insuflarles vida de nuevo de verdad.
Quería guionizarlos de un modo que no les chirriase a los viejos fans de los **Runaways** (como yo) y que encandilara a los nuevos lectores. Espero que los nuevos lectores se enamoren de estos personajes como yo lo hice hace catorce años.

Marvel: Desde tu perspectiva como escritora, ¿cómo ha sido el cambio de escribir prosa a guionizar un cómic?
Rainbow Rowell: Como los dos últimos años he estado trabajando en guiones para cine y en la novela gráfica que estoy preparando con **Faith Erin Hicks**, estaba más que preparada para guionizar *Runaways*.
No obstante, todavía me estoy acostumbrando al ritmo que conlleva un cómic de veinte páginas, a lo rápido que va. Creo que con mi propuesta original para este arco argumental de seis números se podrían haber escrito en realidad los guiones de las entregas mensuales de los próximos cinco años. **Kris** y **Nick Lowe,** nuestro editor, han sido realmente pacientes y muy generosos conmigo.

Marvel: Kris, Rainbow viene del mundo de la prosa. ¿Crees que eso hace que sus guiónes sean distintos?
Kris Anka: Sin lugar a dudas. De un modo un tanto egoísta, el hecho de que **Rainbow** sea una recién llegada a esto de hacer cómics nos ayudó a desarrollar un método de colaboración que nos permitía trabajar con fluidez. Hay ciertas cosas que se suelen incluir en un guión que no hizo falta incluir en esta serie, lo que ayudó a hacerle más fácil la fase de aprendizaje a **Rainbow** y a mí me permitió tener más libertad creativa.
Cuando recibí los primeros borradores de los guiones, **Rainbow** había dividido casi todas las páginas en fragmentos, pero se leía con tanta claridad y era tan fascinante que no tuve ningún problema a la hora de dibujar las viñetas porque todo estaba muy claro. Además, como a **Rainbow** se le da tan bien capturar la esencia de los personajes, no podía dejar de leer los guiones, quería seguir leyéndolos sin parar, lo cual ayuda sin duda a mantenerme interesado en la obra mientras dibujo el cómic.

Marvel: Siguiendo con el mismo tema, quería preguntarte, ¿cómo ha sido trabajar con Kris en esta serie hasta ahora?
Rainbow Rowell: Ha sido, sin exagerar, una pura delicia. **Kris** es un dibujante de mucho talento. Y aporta todo lo que yo esperaba a este cómic. **Adrian Alphona** puso el listón muy alto con estos personajes. Él dibujaba a cada uno de ellos con su propio tipo de cuerpo y con su propio estilo, y **Kris** hace lo mismo. Recuerdo que vi los primeros dibujos que hizo **Kris** de **Chase** y pensé: "Es igual que el **Chase** de siempre, pero tiene algo nuevo a la vez, y además en cierto sentido está mejor que nunca".
Como **Kris** ya era un fan de ***Runaways***, ambos empezamos desde el mismo punto de partida, y creo que enseguida confiamos en uno del otro, en nuestra capacidad de hacer evolucionar a estos personajes. ■

Artículo originalmente aparecido en Marvel.com

101 CÓMICS MARVEL
QUE NUNCA TE CANSARÁS DE LEER

THE ULTIMATES, DE MARK MILLAR Y BRYAN HITCH

La colección más ambiciosa de la línea **Ultimate**, que revolucionara el cómic de superhéroes a comienzos del siglo XXI fue la tercera en llegar y en la que nadie confiaba. Desde los años noventa, **Marvel** y los lectores habían volcado toda su atención en ***Spiderman*** y ***La Patrulla-X***, franquicias reforzadas en ambos casos primero por teleseries de animación y luego por películas: auténticas máquinas de crear *fanboys*. Por contra, ***Los Vengadores*** se habían convertido en una de las niñas feas de la compañía, pese a los esfuerzos de los autores por sacarlos adelante. Si, en el curso de una década, se logró dar un vuelco total a esa realidad fue porque una obra señaló el camino, y esa obra fue ***The Ultimates***.

Unos pocos años atrás, **Mark Millar** había conseguido atraer la atención de toda la industria por su labor en *The Authority*, un cómic de **Image** que había alterado la idea de lo que debía ser un grupo de superhéroes. **Millar** había tomado el enfoque grandilocuente que tuvieran ***Los Vengadores*** en los años setenta y primeros ochenta para adaptarlo a los tiempos modernos. En *The Authority* todo era más-grande-que-la-vida: protagonistas transgresores, con poderes brutales, que afrontaban crisis de escala cósmica, en gigantescas batallas, narradas con pulso cinematográfico, como si de un *blockbuster* veraniego se tratara.

Si el *fandom* ya había señalado a **Millar** como el autor perfecto para el perfecto grupo de superhéroes, una aventura de *The Authority* en concreto le situó en el ojo del huracán. En ella, unos personajes muy, muy similares a los miembros fundadores de ***Los Vengadores*** desempeñaban el papel de sádicos villanos, capaces de las más brutales atrocidades. Quizás otra editorial hubiera puesto una demanda contra **Millar** e **Image**. **Marvel** no. En **Marvel**, aquella saga contribuyó a que se decidieran a fichar al escocés... para hacer ***Ultimate X-Men***.

Porque, sólo después de que ***Ultimate X-Men*** se alzara como un formidable superventas fue cuando la editorial dio carta blanca a su guionista para hacer el cómic que quisiera. Contra todo pronóstico e incluso contra las recomendaciones de sus colegas, **Millar** eligió llevar hasta el siglo XXI el concepto de ***Los Vengadores***. Esta vez no había espejo cinematográfico en el que mirarse, con lo que ni siquiera era necesario mantener cierta línea de coherencia con respecto a una película, como sí había ocurrido con ***Ultimate X-Men***. Lo cierto es que, a comienzos del siglo XXI, la posibilidad de rodar un filme de ***Los Vengadores*** no era más que una quimera. **Marvel** había logrado llevar a sus héroes al cine mediante la venta de derechos a diferentes estudios, de manera que los de **Hulk**, **Capitán América**, **Iron Man** y **Thor** estaban repartidos por medio Hollywood. El proyecto era, por lo tanto, irrealizable, pero eso a **Millar** no le importaba, sino que le daba alas: una libertad todavía mayor de la que hubiera contado antes. Él sería quien hiciera "su" película de **Vengadores**. El primer número de la serie, de hecho, no sería sino la escena previa a los títulos de crédito, un prólogo perfecto con el que marcar el tono de la narración. Y a partir de ahí, la acción seguiría un curso ascendente, hasta la monumental batalla final.

Tan ambiciosas pretensiones se hubieran estrellado contra el muro de la realidad de no contar con un dibujante a la altura del reto. Ése fue **Bryan Hitch**, un artista espectacular, que había trabajado en *The Authority* antes de la llegada de **Millar** y que estaba considerado como la más importante estrella del cómic estadounidense. Un breve paso por la *Liga de la Justicia* de **DC Comics** sólo sirvió para que **Hitch** comprendiera que su lugar estaba en la **Marvel** rupturista, sin censura y sin miedo a nada de **Joe Quesada** y **Bill Jemas**. La editorial garantizó, tanto a él como a **Millar**, libertad total a la hora de llevar a cabo su colosal proyecto. Pero además permitió retrasos monstruosos en la supuestamente cadencia mensual de la serie. Sólo así **Hitch** pudo completar escenas de una ambición y espectacularidad sin límites.

El giro clave llegó cuando, en lugar de *Ultimate Avengers*, la serie recibió el nombre de ***The Ultimates***, cambio con el que **Millar** quería lanzar un mensaje a la industria. Ya no era tanto adaptar un viejo concepto a las nuevas generaciones como reinventar el significado de los superhéroes para el siglo XXI. Los miembros de los **Ultimates** irían mucho más allá de donde jamás habían llegado sus referencias originales. El **Capitán América**, símbolo de la América soñadora y progresista del **New Deal**, se transformaría, en manos de **Millar** y **Hitch**, en un soldado que creía en los valores más conservadores de la sociedad americana; **Iron Man** no era un *playboy* que llevara una armadura liviana en un maletín, sino un genio alcohólico y con un terrible secreto a sus espaldas que necesitaba de la ayuda de varios ingenieros para meterse en un verdadero tanque de forma humanoide; el nuevo **Hulk** en nada se parecía a la bestia solitaria que se cuidaba de hacer daño a los civiles. No sólo tenía el poder para arrasar una ciudad, sino que dejaba cientos de víctimas a su paso y... se comía, literalmente, a la gente; **Thor** puede que fuera un dios con un martillo, pero todo apuntaba a que se tratara en realidad de un hippie idealista con problemas para distinguir la realidad de la fantasía. Y por último, el **Hombre Gigante** tenía serios problemas psicológicos que sufría su esposa. Los "héroes de pies de barro" que un día imaginara **Stan Lee** se habían metamorfoseado en individuos cargados de defectos, en bombas de relojería a punto de estallar.

The Ultimates se posicionó como el cómic más deseado de la temporada, pero también logró el propósito de cambiar el género de superhéroes, bajo unos supuestos más realistas, más políticos y más adultos, que acabó adoptando **Marvel** en su universo convencional. La revolución llegó más allá de las aspiraciones de **Millar**. Con el paso del tiempo, la compañía creó su propio estudio cinematográfico, recuperó los derechos de **Hulk**, **Iron Man**, **Thor** y **Capitán América**, llevó a cabo filmes con todos ellos, y, en 2012, les reuniría en una espectacular superproducción: un sueño hecho realidad. Y todo porque, diez años antes, **Mark Millar** y **Bryan Hitch** conjuraron lo imposible.

Julián M. Clemente

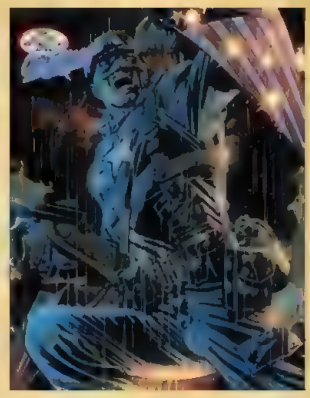
ASÍ LO LEYÓ
ArturoGCampos

¡¡¡VENGADORES, REINVENTAOS!!!

ADVERTENCIA: Este artículo es a prueba de ansiosos acostumbrados a la filosofía del *tuit*.

Casi todo empieza con **Frank Miller**, esta historia también. La primera vez que leímos "Born Again", entendimos de repente que nos habíamos hecho mayores. Hablo de mí y de los niños que leíamos tebeos. Y, con nosotros, habían crecido nuestros personajes favoritos. Igual que las pinturas de **Altamira**, siendo fascinantes como reflejo de nuestro pasado, hoy tienen el aspecto de que podían ser hechas por un niño (el niño que éramos en aquella época los *Homo Sapiens*), de repente las aventuras de ***Daredevil*** (**Dan Defensor** para aquellos niños) anteriores a "Born Again", esas peleas contra personajes ridículos como **El Matador**, nos sonaban a dibujos de **Altamira**, ya no podríamos verlas de la misma manera, ya habíamos visto **El Guernica**…

No es una práctica tan habitual hasta que no llega la distribución masiva de la cultura, la llamada "cultura popular". Los personajes (**El Quijote**, **Hamlet**, **Ignatius J. Reilly**…) nacían y morían en la obra de un único autor, con una única visión del mito, la personal del creador. Nadie más osaba plantear su particular visión de esos referentes. De hecho, ese es el tema de la segunda parte de *El Quijote* en la que un supuesto autor ha escrito unas supuestas aventuras apócrifas de **Don Alonso** y **Sancho** para indignación de los propios personajes. Fueron muy pocos: **El Rey Arturo**, **Jaimito** y **Jesucristo** los que se convirtieron en protagonistas de diferentes historias con diferentes visiones según quién los trataba.



Por eso, cuando llega **Millar** tras **Miller** (no he podido evitar el jueguito) y escribe ***The Ultimates***, aún sigue siendo una práctica fascinante, en no tantas páginas convierte en adultos a todos los miembros del grupo más poderoso de La Tierra. El **Capi** es la integridad, **Stark** la lucidez, con la amargura que ella trae consigo, **Furia** el orden, **Hulk** el caos, **Thor** la mística, **Viuda** es la renuncia y **Hank**… **Hank** es esa parte del ser humano que convierte al héroe en merecedor de la paliza mejor dada de la historia de los cómics.

Tras esta historia ya nada volvió a ser igual, incluso las grandes sagas de ***Los Vengadores***, como el ***Guantelete del Infinito***, ahora debían ser releídas conociendo mejor a cada uno de ellos, habían dejado de ser un grupo informe para ser un equipo de individuos con luces y sombras. **El Guernica** del **Universo Marvel**.

Esto, paradójicamente, hace aún más interesantes los personajes nacidos de la cultura popular, **Spiderman**, **Batman**, **James Bond**… Han sido renovados, revisitados, reescritos una y otra vez impidiendo, salvo que seas un poco cerril, hablar de si un personaje es mejor o peor que otros porque realmente de lo que se puede hablar es de cuál de ellos ha estado en las mejores manos. Con **Batman** en las manos, alguien puede hacer esa cosa con pezones de la que no hablamos o *El Caballero Oscuro*, porque **Batman** no es más que la arcilla sobre la que actúan cine y cómic con mayor o menos fortuna.

Puede sonar a anatema. Probablemente los más puristas se echen las manos a la cabeza, pero me encantaría que esos personajes inmutables fueran reescritos. Quisiera una modernización de aquellos personajes que, precisamente porque transcienden a su época, pueden aceptar lecturas modernas, diferentes, más oscuras. Me encantaría volver a visitar **Macondo** hoy día, quisiera leer a un **Dorian Grey** con cuenta de **Instagram**, conocer las nuevas aventuras de **Guillermo de Baskerville**, saber cómo hace **Gregorio Samsa** para darse de baja de una compañía telefónica, ver a la **Tía Tula** en una manifestación feminista, o leer lo que pensaría **Gurb** de nosotros, si nos daría *like* o no.

Arturo González-Campos

MARVEL ESPAÑA

SEPTIEMBRE DE 2018

☐ MARVEL AGE 33

Con toda la información que necesitas para estar al día de cuanto ocurre en La Casa de las Ideas. Este mes: Capitán América llega al #700 USA, el epílogo de "Sin rendición" o Lobezna encuentra a Daken. Además... ¡todo Marvel España para octubre!

¡GRATIS!

Comic-book. 24 pp.

☐ SPIDER-MAN 28

Con Spider-Man 240

El fin de una era para Miles Morales. El último número de Brian Michael Bendis. Siete años. Dos universos. No te pierdas la despedida del hombre que alteró la faz del Universo Marvel, con un vistazo al futuro que aguarda a Miles.

Por Brian Michael Bendis y Óscar Bazaldúa

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005502007000 28

☐ EL ASOMBROSO SPIDERMAN 143

Con The Amazing Spider-Man 794-796 y Annual 42

Con "Nivel de alerta: Rojo". Durante meses, Norman Osborn ha recorrido el mundo en busca de una cura que le permita volver a ser el Duende Verde. Ahora la ha encontrado. El camino hacia su mayor enfrentamiento contra Spidey empieza aquí.

Por Dan Slott, Stuart Immonen, Cory Smith y Mike Hawthorne

Tomo. 120 pp. 8,50 €

9770005339009001 43

También disponible portada Young Guns 2018 de Aaron Kuder:

9770001339003001 43

☐ VENENO 9

Con Venom 161

El día después de "Veneno Inc". Curado del desorden metabólico que afectaba al simbionte, Veneno ha vuelto a la acción, pero el impacto que ha tenido en Nueva York no pasa inadvertido, y es ahora cuando Spiderwoman llama a la puerta.

Por Mike Costa y Javier Garrón

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005528007000 09

☐ PATRULLA-X ORO 76

Con X-Men Gold 26 y 27

"Hasta que la muerte nos separe", partes 1 y 2. ¡Prepárate para la boda del siglo! Lydia Nance, la racista antimutante, y 0101, en Centinela más avanzado del planeta, se han encontrado. ¿Objetivo? Matar a los hombres-X, empezando por Coloso.

Por Marc Guggenheim, David Marquez y Michele Bandini

Comic-book. 48 pp. 3,50 €

9770005458007000 76

☐ PATRULLA-X AZUL 65

Con X-Men Blue 25 y 26

Con "Grita Kaos", partes 3 y 4. Magneto contra Kaos, con el destino de los mutantes en la balanza. Emma Frost, Miss Siniestra y Bastión están preparados para lanzar su proyecto secreto. Con La Patrulla-X en el espacio, hace falta un nuevo grupo.

Por Cullen Bunn, Jorge Molina y R. B. Silva

Comic-book. 48 pp. 4,25 €

9770005471006000 65

☐ PATRULLA-X AZUL 66

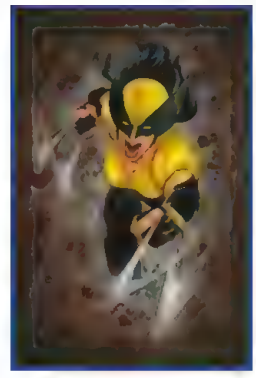
Cover: X-Men Blue 27 y 28

Con "Grita Kaos", partes 5 y 6. Un nuevo grupo ha tomado el lugar del Equipo Azul. Revelamos el destino de Emma Frost y Kaos mientras Magneto muestra su plan secreto... pero algunos hombres-X no saldrán vivos de esta aventura.

Por Cullen Bunn, R. B. Silva y Marcus To

Comic-book. 48 pp. 3,50 €

9770005471006000 66



☐ PATRULLA-X ROJA 4

Con X-Men: Red 4 y 5

"La máquina del odio", partes 4 y 5. Jean Grey y su equipo están tratando de salvar el mundo, pero un mutante puede echar a perder ese esfuerzo. Después de que un viejo amigo sea corrompido y se vuelva contra Jean, ¿será capaz ella de hacer lo impensable?

Por Tom Taylor y Mahmud Asrar

Comic-book. 48 pp. 3,50 €

9770005533001000 4

☐ INCREÍBLE PATRULLA-X 11

Con Astonishing X-Men v4, 11

¡Xavier contra Proteo! En el penúltimo capítulo de la gran aventura escrita por Charles Soule, el mayor enfrentamiento que puedas imaginar. Xavier tiene de su parte a su Patrulla-X, pero quizás ni siquiera eso sea suficiente para derrotar a Proteo.

Por Charles Soule y Ron Garney

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005526003000 11

☐ ARMA X 14

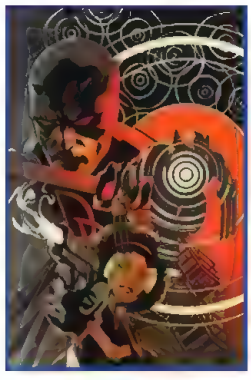
Con Weapon X v3, 17 y 18

"Dientes de Sable al mando", partes 1 y 2. El Viejo Logan ya no lidera el equipo. Hace falta un nuevo líder, pero esto no es un concurso de popularidad, por mucho que le pese a Sendero de Guerra. La misión ha cambiado y el primer objetivo es Rojo Omega.

Por Greg Pak, Fred Van Lente y Yildiray Çinar

Comic-book. 48 pp. 3,50 €

9770005521008000 14



☐ BÚSQUEDA DE LOBEZNO: ARMA PERDIDA 1 DE 2

Con Hunt For Wolverine: Weapon Lost 1 y 2

Daredevil reúne a un equipo de detectives para seguir la pista a Lobezno: Misty Knight, Frank McGee y Cifra. Sus pesquisas le llevarán a recorrer el mundo entero, y en el camino descubrirán una conspiración con inmensas ramificaciones.

Por Charles Soule y Matteo Buffagni

Comic-book. 48 pp. 3,50 €

9770005537009000 1

☐ BÚSQUEDA DE LOBEZNO: PROYECTO ADAMÁNTIUM 1 DE 2

Con Hunt For Wolverine: The Adamantium Agenda 1 y 2

A causa de una vieja promesa, Los Nuevos Vengadores vuelven a unirse para asegurarse de que el cuerpo de Lobezno no tenga un mal uso. Iron Man, Spiderman, Jessica Jones y Luke Cage descubren que un milagro ha tenido lugar en el Universo Marvel.

Por Tom Taylor y R. B. Silva

Comic-book. 48 pp. 3,50 €

9770005538006000 1

☐ EL VIEJO LOGAN 92

Con Old Man Logan v2, 38

"Objetivo en movimiento", parte 3. El Viejo Logan lo intentó contra Kingpin, pero ahora que ha fracasado sólo le queda escapar. Le persigue Bullseye, el hombre que nunca falla. ¿Conseguirá acabar con el mutante de las garras de adamántium?

Por Ed Brisson y Dalibor Talajić

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005446004000 92

☐ EL VIEJO OJO DE HALCÓN 5 DE 12

Con Old Man Hawkeye 5

"Ojo por ojo", parte 5. Después de que la mayoría de los Madrox fueran asesinados por Ojo de Halcón, el último duplo y el simbionte de Veneno han forjado una alianza para acabar con el arquero... ¡el mismo objetivo que se ha propuesto Bullseye!

Por Ethan Sacks y Marco Checchetto

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005530000000 5

¡EL FINAL DE LA MÁS LARGA ETAPA DEL MERCENARIO BOCAZAS!

☐ EL DESPRECIABLE MASACRE 31

Con The Despicable Deadpool 300

¡La despedida de Gerry Duggan! Con "El Universo mata a Masacre", parte 4. Cada mala decisión, cada traición, cada chiste de mal gusto... ha llevado a esto: todos quieren acabar con Masacre. Y tal vez lo consigan. Así acaban cinco años del Mercenario Bocazas.

Por Gerry Duggan, Matteo Lolli, Mike Hawthorne y Scott Koblish

Comic-book. 72 pp. 5,00 €

9770005500003000031

☐ S.H.I.E.L.D.: RESOLUCIÓN

Con SHIELD v2, 5 y 6

¡Cinco años de espera llegan a su fin! Más vale tarde que nunca, Hickman y Weaver nos ofrecen la conclusión de su monumental saga. La Hermandad del Escudo tiene problemas. Isaac Newton ha puesto su pie en la garganta del mundo y nadie puede detenerlo.

Por Jonathan Hickman y Dustin Weaver

Comic-book. 48 pp. 3,50 €

9770005536002000001

☐ VENGADORES 96

Con Quicksilver: No Surrender 1

"Sin rendición: Mercurio", parte 1. Los acontecimientos de los últimos meses han llevado a Mercurio lejos de sus amigos de Los Vengadores... ¡y de todo! ¿Conseguirá escapar y regresar a casa? Un thriller de supervivencia empieza aquí.

Por Saladin Ahmed y Eric Nguyen

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005436005000096

☐ CAMPEONES 20

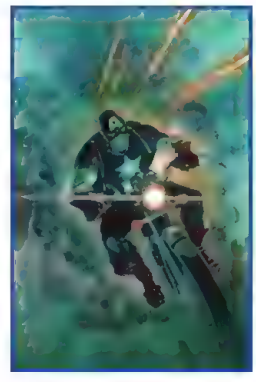
Con Champions 20

¿Cuál es la gracia de conquistar el mundo, si estará destruido cuando te toque tomar el control? El Amo está determinado a salvar la Tierra de sí misma y Los Campeones van a ayudarlo. Además, un nuevo héroe llega del lugar más inesperado.

Por Jim Zub y Sean Izaakse

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005510002000020



☐ CAPITÁN AMÉRICA 95

Con Captain America 700, Captain America: The Legend y Not Brand Echh 14

Concluyen las celebraciones del Captain America #700 USA. Con un relato nunca antes contado del pasado del Capi, escrito por Mark Waid sobre arte de Jack Kirby. Además, una historia inédita, también a cargo de Waid, en que aparece el propio Rey de los Comics y la parodia de "Imperio Secreto".

Por Mark Waid, Jack Kirby, Dan Jurgens, Nick Spencer y Scott Koblish

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005438009000095

¡LA DESPEDIDA DE BRIAN MICHAEL BENDIS DE MARVEL!

☐ EL INVENCIBLE IRON MAN 94

Con The Invincible Iron Man 600

Brian Michael Bendis deja Marvel. Tony Stark ha vuelto. ¿De qué manera? Cinco sorpresas en este alucinante número especial, con algunos de los mejores colaboradores de Bendis en La Casa de las Ideas a lo largo de todos estos años.

Por Brian Michael Bendis, Stefano Caselli, Alex Maleev y otros

Comic-book. 48 pp. 3,50 €

9770005443003000094

¡TERMINA LA ERA DE JANE FOSTER!

☐ THOR: DIOSA DEL TRUENO 88

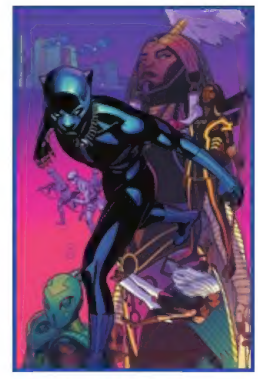
Con The Mighty Thor: At The Gates of Valhalla

Con "A las puertas del Valhalla". Thor ha muerto, pero la capacidad de Jane Foster para inspirar a todos permanece, incluso en un futuro lejano. No te pierdas este tributo especial, con el último adiós a la Diosa del Trueno.

Por Jason Aaron, Ramón Pérez y Jen Bartel

Comic-book. 32 pp. 2,75 €

9770005444000000088



☐ PANTERA NEGRA 26

Con Black Panther v2, 172 y Black Panther Annual v2, 1

Último número. Tres legendarios escritores de Pantera Negra regresan a Wakanda. Son los autores que redefinieron al héroe en los años setenta, ochenta y 2000. Es hora de analizar el legado de Pantera Negra.

Por Christopher Priest, Don McGregor, Reginald Hudlin, Mike Perkins, Daniel Acuña y Ken Lashley

Comic-book. 56 pp. 4,25 €

9770005503004000026

☐ DOCTOR EXTRAÑO 32

Con Doctor Strange: Damnation 4 y Doctor Strange 389

El final de "Condenación". Mefisto está en racha. Todos sus enemigos han caído, mientras Las Vegas cae bajo su influencia. Sólo queda una carta por jugar: ¡Wong! ¿Quién sale de aquí vivo, quién como muerto viviente y quién no sale de ninguna manera?

Por Donny Cates, Nick Spencer, Rod Reis, Nico Henrichon y otros

Comic-book. 56 pp. 4,25 €

9770005501000000032

☐ CUENTA ATRÁS A INFINITO 3

Con Infinity Countdown 3

Mientras que la última misión de los Guardianes de la Galaxia llega a su fin, la guerra por hacerse con las Gemas del Infinito no ha hecho más que empezar. Adam Warlock continúa la búsqueda de la Gema del Alma y tendrá que luchar contra Estela Plateada.

Por Gerry Duggan, Aaron Kuder y Mike Deodato Jr.

Comic-book. 40 pp. 3,25 €

9770005534008000003

☐ CUENTA ATRÁS A INFINITO: HÉROES 1 DE 4

Con Infinity Countdown Captain Marvel

Carol Danvers ha cruzado los límites de la realidad y ha vuelto con la gema que es capaz de alterarla en sus manos. En el camino, ha contactado con sus equivalentes en muchos mundos. Únete a su aventura y descubre la verdadera naturaleza de las Gemas del Infinito.

Por Jim McCann y Diego Olórtegui

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005535005000001

☐ MARVEL 2 EN UNO 6

Con Marvel 2-In-One 6

El destino de los cuatro al fin revelado. ¡Una jugada imposible contra la muerte de un universo! Ben y Johnny unen fuerzas con viejos amigos, pero quizás el Doctor Muerte lo arruine todo. El futuro de Los Cuatro Fantásticos se decide en estas páginas.

Por Chip Zdarsky y Jim Cheung

Comic-book. 24 pp. 1,95 €

9770005529004000006

☐ 100 % MARVEL. LOBEZNA 5

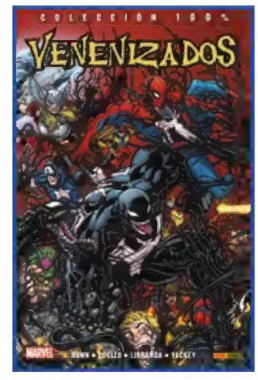
Con All-New Wolverine 25-30

"Huérfanos de X". Daken ha sido secuestrado y el rastro conduce a Lobezna hasta el lugar donde fue creada. ¿Qué nuevos horrores se cocinan allí? ¿Quiénes son los llamados Huérfanos de X? ¿Y de qué manera están conectados con Laura y su pasado?

Por Tom Taylor y Juan Cabal

Libro con solapas. 144 pp. 13,50 €

9788491675648



☐ 100 % MARVEL. VENENIZADOS

Con Venomized 1-5

La culminación del trigésimo aniversario del nacimiento de Veneno. Los Ponzoñas, una nueva especie capaz de acabar con los simbiontes y absorber sus habilidades, han conseguido alcanzar el Universo Marvel y nadie está a salvo.

Por Cullen Bunn e Iban Coello

Libro con solapas. 128 pp. 12,50 €

9788491675655

☐ 100 % MARVEL. KINGPIN: CORRIENDO CON EL DIABLO

Con Kingpin v2, 1-5

Wilson Fisk construye un nuevo imperio. Kingpin ha cometido los más deplorables e imperdonables delitos, pero ahora todo eso forma parte del pasado. Ha vuelto a la ciudad que ama y tratará de que todos le vean como el mejor de los samaritanos.

Por Matthew Rosenberg y Ben Torres

Libro con solapas. 120 pp. 12,00 €

9788491675662

☐ 100 % MARVEL HC. AMÉRICA 2: RÁPIDA Y FUERTONA

Con America 7-12

America Chavez se enfrenta a su mayor antagonista hasta la fecha: Exterminatriz. La Corporación Midas ha invadido hasta el último rincón de su vida, y para derrotarla, nuestra heroína tendrá que aprender algunos nuevos trucos.

Por Gabby Rivera, Joe Quinones y Jaime Hernandez

Libro en tapa dura. 144 pp. 15,95 €

9788491675679

☐ 100 % MARVEL HC. CABLE: SANGRE Y METAL

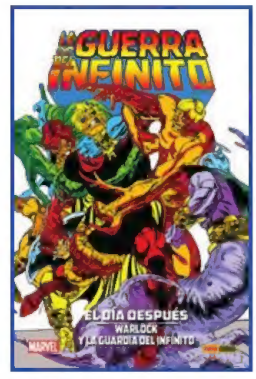
Con Cable: Blood & Metal 1 y 2

La primera y adrenalínica aventura en solitario de Cable, publicada en 1992. Fabian Nicieza, el hombre que dio con las claves del personaje, y el legendario John Romita Jr. viajan desde el pasado hasta el remoto futuro para descifrar el enigma detrás de Cable.

Por Fabian Nicieza y John Romita Jr.

Libro en tapa dura. 112 pp. 14,00 €

9788491675686



☐ COLECCIÓN JIM STARLIN. LA GUERRA DEL INFINITO: EL DÍA DESPUÉS. WARLOCK Y LA GUARDIA DEL INFINITO

Con Warlock And The Infinity Watch 11-17 y Marvel Comics Presents 112

La Guerra del Infinito ha terminado, pero la historia está muy lejos de cerrarse. Ahora las Gemas del Infinito están en poder de los únicos seres capaces de evitar que caigan en las manos equivocadas. Ellos son... Warlock y La Guardia del Infinito.

Por Jim Starlin, Steve Carr, Tom Raney, Angel Medina y otros

Libro en tapa dura. 192 pp. 19,95 €

9788491675716

☐ MARVEL SAGA. EL ASOMBROSO SPIDERMAN 29

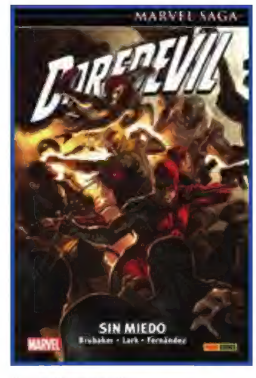
Con The Amazing Spider-Man 638-641 y Web Of Spider-Man v2, 7-10

Con "Un momento en el tiempo". ¿Qué ocurrió realmente el día de la boda de Peter y Mary Jane? ¿Qué recuerda ella? ¿De qué manera afectó al Universo Marvel el pacto con Mefisto? Joe Quesada y Paolo Rivera resuelven todas las dudas y completan el puzle.

Por Joe Quesada, Paolo Rivera, Fred Van Lente, Javier Rodríguez y otros

Libro en tapa dura. 248 pp. 22,00 €

9788491675693



☐ MARVEL SAGA. DAREDEVIL 18

Con Daredevil v2, 100-105 y Annual 1

"Sin miedo", la aventura en que el Diablo Guardián contempla cómo las peores pesadillas se hacen realidad. Todo lo que creía haber recuperado podría hacerse pedazos en cualquier momento.

Por Ed Brubaker, Michael Lark, Ande Parks y Roy Allen Martinez

Libro con solapas. 208 pp. 19,50 €

9788491675709

ATEMPORALES IMPRESCINDIBLES

☐ MARVEL GOLD. DAREDEVIL 2

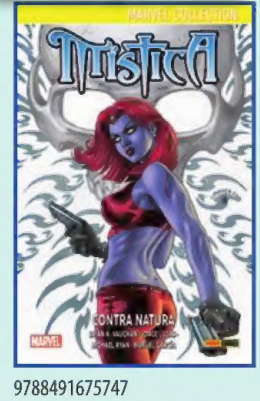
Con Daredevil 28-47, Annual 1 y Fantastic Four 73

¡Continúan las aventuras clásicas de Daredevil! Mientras Mike Murdock sigue en danza, el Diablo Guardián se cruza en el camino de Cobra y Mr. Hyde, El Escarabajo o incluso el Doctor Muerte, en un cruce con Los 4F. Y además: llegan Los Emisarios del Mal.

Por Stan Lee, Gene Colan y Jack Kirby

Libro en tapa dura. 528 pp. 39,95 €

9788491675723



☐ MARVEL COLLECTION. MÍSTICA 1

Con Mystique 1-13

¡Primer tomo dedicado a recoger la serie de culto protagonizada por la mutante metamórfica de Marvel! Charles Xavier necesita alguien que lleve a cabo el trabajo sucio que nunca encargaría a sus hombres-X pero que Raven está dispuesta a hacer.

Por Brian K. Vaughan, Jorge Lucas, Manuel García y Michael Ryan

Libro en tapa dura. 312 pp. 25,00 €

9788491675747

☐ MARVEL INTEGRAL. LA INCREÍBLE PATRULLA-X 2

Con Astonishing X-Men v3, 13-24 y Giant-Size 1

¡Descubre por qué esta etapa se sitúa entre las mejores de los mutantes de Marvel! Los hombres-X se disponen a proteger a la Tierra de la destrucción a manos de los alienígenas de Breakworld. Y cuando todo haya acabado, nada volverá a ser lo mismo.

Por Joss Whedon y John Cassaday

Libro en tapa dura. 360 pp. 32,00 €

9788491675761

☐ MARVEL NOW! DELUXE. IMPOSIBLES VENGADORES 2

Con Uncanny Avengers 12-25

¿Cuántos héroes necesitan morir para detener a los Gemelos Apocalipsis? ¿Cuál será el precio de la venganza de estos contra Kang? Un relato desesperado de traición y sacrificio. El epicentro de la etapa de Rick Remender se encuentra en estas páginas.

Por Rick Remender, Daniel Acuña, Salvador Larroca y Steve McNiven

Libro en tapa dura. 352 pp. 34,95 €

9788491675754

☐ MARVEL GOLD. IRON MAN: VIVIR O MORIR EN LOS ÁNGELES

Con Iron Man 233-242

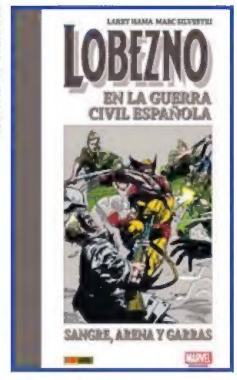
¡Continúa la segunda etapa de Michelinie-Layton! Un asalto contra Empresas Stark que podría poner en peligro la nueva vida construida por Tony, con el Hombre Hormiga y Spiderman como invitados especiales... ¡y un final que te dejará boquiabierto!

Por David Michelinie, Jackson Guice, Bob Layton y otros

Libro con solapas. 248 pp. 22,50 €

9788491675730

cubierta no definitiva



☐ LOBEZNO EN LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA

Con Wolverine v2, 35-37

Una saga diferente a todas las demás. Lobezno viaja en el espacio y en el tiempo, para luchar contra el fascismo en la Guerra Civil Española. Con Gernika como telón de fondo, el mutante de las garras de adamántium se reencuentra con sus peores enemigos.

Por Larry Hama y Marc Silvestri

Libro en tapa dura. 72 pp. Precio por determinar

9788491676218

☐ MARVEL LIMITED EDITION: DRACULA LIVES!

Con Dracula Lives! 1-13 y Legion Of Monsters 1

Entre 1973 y 1975, Marvel publicó uno de sus más legendarios magazines: Dracula Lives! A lo largo de trece entregas, el Señor de los Vampiros gozó de relatos realizados por algunos de los más grandiosos autores de La Casa de las Ideas. Este volumen incluye sus principales historias, con la salvedad de la adaptación al cómic de la novela de Bram Stoker, que contará con su propia recopilación.

Por Roy Thomas, Doug Moench, John Buscema, Gene Colan y otros

Libro en tapa dura. 696 pp. Precio por determinar

9788416986439

☐ STAN LEE MARVEL TREASURY EDITION

Con Captain America Comics 3 y 16, Amazing Fantasy 15, Tales To Astonish 35, Tales Of Suspense 39, Strange Tales 135, The Incredible Hulk 1, The Avengers 1, 15, 16, The X-Men 4 y 5, Sgt. Fury 8, The Silver Surfer 3, Fantastic Four Annual 2 y 3, Daredevil 7 y 47, Captain America 109, The Mighty Thor 146-152 (Inhumans), 179-181, The Amazing Spider-Man 96-98, 365, 634-645, The Savage She-Hulk 1, Silver Surfer: Parable 1 y 2 y mucho más

¡Eh, Verdadero Creyente! No te puedes perder esta gigantesca celebración de la increíble carrera de Stan Lee. Únete a él, y a muchos de los grandes artistas que contribuyeron a la creación del Universo Marvel, en un volumen en la tradición de King-Size Kirby. ¡Suspense, terror, fantasía, romance, comedia, vaqueros, y, claro, superhéroes, demuestran que, más allá de toda duda, Stan es The Man! ¡Excelsior!

Con Jack Kirby, Steve Ditko, Jim Steranko, John Buscema, Moebius y otros

Libro en tapa dura. 816 pp. 120,00 €

9788491675266

TM y © 2015 Nik. Todos los derechos reservados.

EDGE®

¡LA REVISTA **Nº1 MUNDIAL** SOBRE **VIDEOJUEGOS!**

ASSASSIN'S CREED: ORIGINS STAR WARS
EDGE
EL FUTURO DEL ENTRE
SUPER MARIO ODYSSEY
CÓMO NINTENDO HA TRANSFORMADO LA CARA MÁS FAMOSA DE LOS VIDEOJUEGOS
DRAGON QUEST XI LA TIERRA PROMETIDA
EDGE
EL FUTURO DEL ENTRETENIMIENTO INTERACTIVO
SHADOW OF THE TOMB RAIDER
EXCLUSIVA POR QUÉ LARA CROFT VUELVE A LOS INICIOS EN SU AVENTURA MÁS BRUTAL HASTA LA FECHA
CRÍTICAS
DETROIT: BECOME HUMAN
GOD OF WAR
PILLARS OF ETERNITY II
SEA OF THIEVES
SOLO
5,95 EUROS
#5
JUN-JUL 2018

Reportajes y entrevistas exclusivas

Con **toda la actualidad** sobre el mundo **de los videojuegos**

Análisis en profundidad

¡Búscala en el quiosco o en tu tienda especializada!

panini revistas

Más información sobre los puntos de venta en www.revistaedge.com

anuncio_edge_168x258 generico.indd 2 10/7/18 20:55